Planos de aula / Matemática / 1º ano / Números

Contando de 2 em 2 - jogando com trilhas

Por: Erika Christian Fernandes Pettersen / 08 de Março de 2018

Código: **MAT1_03NUM01**

Sobre o Plano

Este plano de aula foi elaborado pelo Time de Autores NOVA ESCOLA

Autor: Érika Christian Fernandes Pettersen

Mentor: Maria Lydia Mello

Especialista de área: Luciana Tenuta

Habilidade da BNCC

(EF01MA05) - Comparar números naturais de até duas ordens em situações cotidianas, com e sem suporte da reta numérica.

Objetivos específicos

Aprender a contar de 2 em 2, até o número 20.

Representar quantidades em retas numeradas (escalas de 2 em 2).

Conceito-chave

Ordenação e sequências numéricas.

Recursos necessários

2 Folhas de papel A4 branca ou 1 cartolina, para a confecção de duas trilhas - A e B - por cada grupo formado em sala;
Dados confeccionados de caixas de leite vazias, limpas e secas com a numeração de 0 a 6 (sendo um dado para cada grupo formado em sala, que poderá variar de 5 a 6 grupos).
Dados confeccionados de caixas de leite vazias, limpas e secas com a numeração de 1 e 2 apenas (sendo um dado para cada grupo formado em sala, que poderá variar de 5 a 6 grupos).
Tampinhas de refrigerante em cores variadas que servirá como marcador (uma para cada aluno da sala, sendo 4 cores diferentes por grupos formados).
Atividades impressas em folhas.

Contando de 2 em 2 - jogando com trilhas

Materiais complementares

Documento
Atividade Principal
https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/k4H3Qpf42uu35XxPxaPAJ32G7AHS4HKAzagP8uhmmRvJjDgjqX7kQpFbaUpf/ativaula-mat103nu.pdf

Documento
Atividade de Raio X
https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/ZSa3rTmjw6gXx9BPRXTaKWXD4t9TAqgp2WfeYJ32ANKcQeP5KvP3tYgrT84n/ativraiox-mat1-03num01.pdf

Documento
Atividade Complementar
https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/eUMMspabT4uaz6QY8rg2M8wyU5Q9sU2qcfxbNbZGKbV62epbhDGn9rfh8EMx/ativcomp-mat103nu.pdf

Documento
Guia de Intervenção
https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/53xVKjw8JA44p9ECDZ3MHr5p29NEazdtJREwRfQr8eg93ecsJFz3NU6zAfUF/guiainterv-mat103nu01.pdf

Documento
Resolução do Raio X
https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/5T2CHkruWu6ku2kj2RygC9advHFvnUk2PgmdWhdceafJ2VSRBGUtkt93QYUK/resol-ativraiox-mat103nu.pdf

Documento
Resolução da Atividade Complementar
https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/tRFQtdhXVnNvUpcZA2fExhAdmGAXxESwXWnAuQwKZfYcKj9NH385vARjZBkb/resol-ativcomp-mat103-num01.pdf

Contando de 2 em 2 - jogando com trilhas

Slide 1 **Resumo da aula**

Orientações:Este slide não é um substituto para as anotações para o professor e não deve ser apresentado para os alunos. Trata-se apenas de um resumo da proposta para apoiá-lo na aplicação do plano em sala de aula.
Orientação: Leia atentamente o plano inteiro e as anotações para o professor. Busque antecipar quais questões podem surgir com a sua turma e preveja adequações ao nível em que seus alunos estão. Compartilhe o objetivo da aula com os alunos antes de aplicar proposta.
Na aba "Sobre o plano", confira os conhecimentos que sua turma já deve dominar para seguir essa proposta.
Se quiser salvar o plano no seu computador, faça download dos slides na aba "Materiais complementares". Você também pode imprimi-lo clicando no botão "imprimir".

Atividades	Objetivo principal	Ação principal	Tempo sugerido
Objetivo	Aprender a contar de 2 em 2, até o número 20.	Apresentar o objetivo da aula para as crianças com uma linguagem acessível a elas.	2 min
Aquecimento	Propor o jogo da trilha para que os alunos possam demonstrar conhecimentos prévios sobre contagem e sequência numérica.	Seguir uma sequência numérica regular contando de 1 em 1 até 20.	10 min.
Atividade	Mobilizar conhecimentos sobre ordenação de quantidades em uma sequência numérica.	Organizar quantidades em diversos tipos de agrupamentos, como a escala de 2 em 2.	20 min.
Painel de soluções	Explicar as estratégias de resolução e refletir sobre a mais eficiente.	Conhecer e explicar o uso de algumas estratégias de resolução para o debate de ideias.	9 min.
Sistematização do conceito	Apresentar o conceito trabalhado no plano-sequência numérica de 2 em 2.	Sistematizar o conceito sobre a contagem de 2 em 2.	2 min.
Encerramento	Sistematizar as aprendizagens da aula.	Retomar brevemente com os alunos o que foi necessário em termos de contagem, para jogar com a trilha A e a trilha B.	2 min.
Raio X	Verificar o que os alunos aprenderam na aula.	Auxiliar o aluno a perceber que existe uma regularidade na contagem de uma sequência numérica de 2 em 2.	5 min.

nova escola

Slide 2 **Objetivo**

Tempo sugerido: 2 minutos.
Orientação: Projete ou leia o objetivo para a turma, usando uma linguagem mais simples para as crianças.
Propósito: Compartilhar o objetivo da aula.

Slide 3 **Aquecimento**

Tempo sugerido: 8 minutos.
Orientação: Você irá precisar de dois modelos de trilhas (A e B) para serem usados nesta aula. A turma deverá ser organizada em grupos de quatro alunos, distribuindo as trilhas de acordo com a quantidade de grupos na sala. Organize os alunos em grupos com quatro integrantes e entregue para cada grupo uma "Trilha Numérica - A" e um dado numérico (este pode ser confeccionado com caixa de leite, com os numerais de 1 a 6 em cada face). Explique a regra do jogo para os alunos e inicie as partidas (a regra poderá ser lida a partir da folha impressa, confeccionada em um cartaz ou escrita no quadro).
Regra: um jogador por vez, lança o dado e avança o número de casas da trilha de acordo com a quantidade sorteada na face do dado. Ganha quem chegar ao final da trilha primeiro. Dica: para o marcador do jogador pode ser usadas tampinhas de refrigerante em diferentes cores.
Propósito: Fazer com que os alunos mobilizem os conhecimentos que já possuem a respeito de contagem.

REGRAS:

- GRUPO COM 4 JOGADORES.
- CADA JOGADOR LANÇA O DADO E, AQUELE QUE TIRAR A QUANTIDADE MAIOR, COMEÇA O JOGO.
- CADA JOGADOR PODERÁ LANÇAR O DADO APENAS 1 VEZ E ANDAR PELA TRILHA DE ACORDO COM O NÚMERO SORTEADO, COLOCANDO O SEU MARCADOR NA POSIÇÃO EM QUE PAROU.
- VENCE A PARTIDA QUEM CHEGAR PRIMEIRO AO FINAL DA TRILHA.

nova escola

Slide 4 **Aquecimento**

Tempo sugerido: 2 minutos.
Orientação: Professor(a), você irá precisar deste modelo de trilha (A) sendo uma trilha para cada grupo. Após explicar a regra do jogo, distribua essa trilha para os grupos formados e inicie as partidas.
Propósito: Fazer com que os alunos mobilizem os conhecimentos que já possuem a respeito de contagem, demonstrando o domínio, ou não, do senso numérico e sequência numérica regular de 1 a 20.

Slide 5 **Atividade principal**

Tempo sugerido: 5 minutos.
Orientação: Após as crianças terem jogado por um tempo com a primeira trilha (A), entregue a próxima trilha (B) para cada grupo de alunos. Não recolha a primeira trilha, ainda. Promova com seus alunos uma reflexão comparativa entre ambas as trilhas. Somente após a discussão sobre as diferenças entre as duas trilhas, é que deverá recolher a primeira. Prossiga com a explicação sobre a regra da "Trilha Numérica - B". Esta atividade contribuirá para que os alunos tenham oportunidades de pensarem e trabalharem com a contagem de 2 em 2.
Propósito: Perceber as diferenças entre as trilhas A e B e compreender a regra da trilha B. Realizar jogadas baseadas nas sequências e contagens de 2 em 2. Perceber que existem outros agrupamentos de contagem para além da regularidade de 1 em 1.
Discuta com a turma:
Essas duas trilhas são iguais?
O que percebem de diferenças entre elas?
O que tem de semelhante entre elas?
Quais números estão escritos e quais estão faltando?
Será que poderemos jogar com essa trilha numérica B?
Como imaginam que devemos jogar?
Materiais complementares para impressão:
Atividade Principal
Guia de Intervenção

ENTREGA DA "TRILHA NUMÉRICA - B"

COMPAREM AS DUAS TRILHAS E RESPONDAM:

- ELAS SÃO IGUAIS?
- DESCUBRAM O QUE TEM DE SEMELHANTE E DIFERENTE ENTRE ELAS.
- COMO PODEMOS JOGAR NESSA NOVA TRILHA?

SAÍDA	1		3		5		7		9		11		13		15		17		19	

nova escola

Slide 6 **Atividade principal**

Tempo sugerido: 15 minutos.
Orientação: Após a discussão sobre as diferenças entre as duas trilhas, deverá ser recolhida a primeira , trilha A, e explicar a regra da "Trilha Numérica - B". Os alunos deverão iniciar a partida e prosseguir com o jogo. *Observação:* esta trilha poderá ser confeccionada em papel A4 (sendo duas folhas ligadas entre si) ou em uma cartolina. Os marcadores para cada jogador poderão ser tampinhas de refrigerante em 4 cores diferentes. Medida da trilha: 60cm x 10cm.
Propósito: Realizar jogadas baseadas nas sequências e contagens de 2 em 2. Perceber que existem outros agrupamentos de contagem para além da regularidade de 1 em 1.
Esta atividade contribuirá para que os alunos tenham oportunidades de pensarem e trabalharem com a contagem de 2 em 2.
Discuta com a turma: Nesse momento é importante que você ande pela sala e observe como os alunos estão jogando, de onde estão partindo na trilha, se todos estão participando e quais são as discussões presentes nos grupos.
Para caminhar sobre a trilha o que é necessário fazer?
Peça para alguém do grupo explicar a regra.

Slide 7 **Discussão da solução**

Tempo sugerido: 1 minuto.
Orientações: Faça a reprodução da trilha no quadro e proponha que um aluno apresente sua estratégia de jogo. Ele poderá representar desenhando o seu marcador sobre ela, demonstrando onde parou após sua primeira jogada ter saído o número 2 no dado. Peça a ele que explique como ele andou pelas casas e de ele onde partiu. Esse momento é importante para que você encoraje todas as crianças a expressarem o que pensaram.
Pergunte aos alunos se alguém contou de outra forma e de onde partiram. Peça para explicarem o que fizeram e o que pensaram. É importante também que você selecione alguns alunos cujas formas de resolver a situação apontem para acertos e erros, utilizando diferentes estratégias de pensamento. Aproveite esses exemplos para fazer intervenções positivas para a solução do problema, mesmo que de diferentes formas.
Propósito: Incentivar os alunos a tentarem explicar o raciocínio utilizado para chegarem ao final da trilha. Espera-se que os estudantes sejam capazes de refletir sobre qual estratégia é mais eficiente para solucionar a situação-problema apresentada. Oportunizar o confronto de diferentes ideias para a construção do pensamento.
Discuta com a turma:
Alguém pensou de forma parecida ou diferente?
Quem concorda, ou não, com a estratégia utilizada?

Slide 8 Discussão da solução

Tempo sugerido: 2 minutos.
Orientações: Convide algumas crianças para apresentarem a sua solução para o restante do grupo. Tente escolher diferentes formas de resolução com acertos ou erros, de forma a estimular a participação e a troca de diferentes pontos de vista. Peça para explicarem como cada cada um deles pensou para resolver o problema. Caso algum aluno da turma tenha proposto uma explicação diferente, peça a ele que vá até o quadro e a explique para os colegas.
Apresente os três tipos de ideias para os alunos, como possíveis respostas que poderiam aparecer para o jogo da trilha numérica B. Faça uma análise coletiva com a turma, marcando, conforme cada ideia, um marcador na trilha que poderá ter sido desenhada no quadro ou feita em tamanho maior para que a turma acompanhe as exemplificações.
Propósito: Incentivar os alunos a tentarem explicar o raciocínio utilizado para jogar a trilha. Espera-se que os estudantes sejam capazes de refletir sobre a melhor estratégia. Fazer análise coletiva sobre possíveis estratégias de raciocínio utilizadas na hora do jogo.
Discuta com a turma:
A saída é considerada uma casa?
Poderá ser contada para caminhar com o marcador?
Qual a quantidade de movimentos que deverá ser feita de acordo com a regra do jogo?
Se o marcador já se encontra na saída, ele fez os movimentos necessários?

UM ALUNO MOVIMENTOU O SEU MARCADOR CONTANDO A SAÍDA COMO O NÚMERO 1.

ONDE ELE PAROU?

nova escola

Slide 9 **Discussão da solução**

Tempo sugerido: 3 minutos.
Orientações: Convide algumas crianças para apresentarem a sua solução para o restante do grupo. Tente escolher diferentes formas de resolução com acertos ou erros, de forma a estimular a participação e a troca de diferentes pontos de vista. Peça para explicarem como cada cada um deles pensou para resolver o problema. Caso algum aluno da turma tenha proposto uma explicação diferente, peça a ele que vá até o quadro e a explique para os colegas.
Apresente os três tipos de ideias para os alunos, como possíveis respostas que poderiam aparecer para o jogo da trilha numérica B. Faça uma análise coletiva com a turma, marcando, conforme cada ideia, um marcador na trilha que poderá ter sido desenhada no quadro ou feita em tamanho maior para que a turma acompanhe as exemplificações.
Propósito: Incentivar os alunos a tentarem explicar o raciocínio utilizado para jogar a trilha. Espera-se que os estudantes sejam capazes de refletir sobre a melhor estratégia. Fazer análise coletiva sobre possíveis estratégias de raciocínio utilizadas na hora do jogo.
Discuta com a turma :
Neste exemplo a criança contou a saída como casa para movimentar?
Ela moveu de acordo com a regra do jogo, ou seja, andou duas casas?
Que numerais foram descobertos?
Escreva a sequência numérica dos números descobertos fora da trilha. Observe qual é a regra de contagem para essa sequência?

UMA ALUNA MOVIMENTOU O SEU MARCADOR CONTANDO A PARTIR DA SAÍDA, OU SEJA, DEPOIS DELA.

SE ELA TIROU 2 NO DADO, ONDE ELA PAROU?

Slide 10 Discussão da solução

Tempo sugerido: 3 minutos.
Orientações: Convide algumas crianças para apresentarem a sua solução para o restante do grupo. Tente escolher diferentes formas de resolução com acertos ou erros, de forma a estimular a participação e a troca de diferentes pontos de vista. Peça para explicarem como cada cada um deles pensou para resolver o problema. Caso algum aluno da turma tenha proposto uma explicação diferente, peça a ele que vá até o quadro e a explique para os colegas.
Apresente os três tipos de ideias para os alunos, como possíveis respostas que poderiam aparecer para o jogo da trilha numérica B. Faça uma análise coletiva com a turma, marcando, conforme cada ideia, um marcador na trilha que poderá ter sido desenhada no quadro ou feita em tamanho maior para que a turma acompanhe as exemplificações.
Propósito: Incentivar os alunos a tentarem explicar o raciocínio utilizado para jogar a trilha. Espera-se que os estudantes sejam capazes de refletir sobre a melhor estratégia. Fazer análise coletiva sobre possíveis estratégias de raciocínio utilizadas na hora do jogo.
Dicusta com a turma:
Quantas casas ela movimentou o marcador de um número ao outro?
Este movimento está de acordo a regra do jogo?
Mover o marcador apenas sobre os numerais escritos na trilha, permite descobrir os numerais escondidos?

UMA ALUNA MOVIMENTOU O SEU MARCADOR APENAS SOBRE AS CASAS PREENCHIDAS COM OS NUMERAIS.

QUANTAS CASAS ELA MOVIMENTOU O MARCADOR DE UM NÚMERO AO OUTRO? ESTE MOVIMENTO ESTÁ DE ACORDO A REGRA DO JOGO?

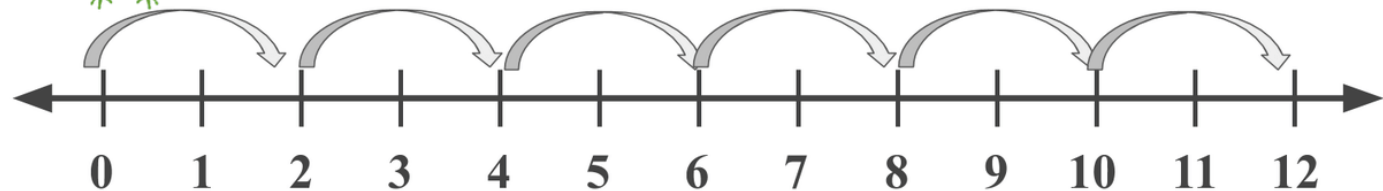
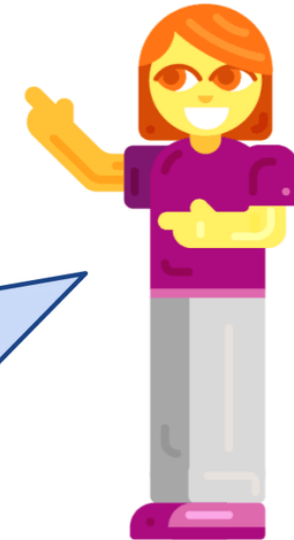
Slide 11 Sistematização do conceito

Tempo sugerido : 2 minutos.
Orientação: Escrever no quadro a sistematização do conceito ou trazer escrito em um cartaz e ler para os alunos.
Propósito: Apresentar o conceito trabalhado de forma clara, objetiva e direta.

UMA SEQUÊNCIA NUMÉRICA TAMBÉM PODE SE DAR POR CONTAGEM DE 2 EM 2.

nova escola

Slide 12 **Encerramento**

Tempo Sugerido: 2 minutos.
Orientação: Faça o fechamento da atividade principal retomando brevemente com os alunos o que foi necessário para jogar a “Trilha Numérica A” e a “Trilha Numérica B”. Enfatize que para jogar na primeira trilha foi preciso contar de 1 em 1, e na segunda, a contagem passou a ser de 2 em 2.
Propósito: Sistematizar as aprendizagens da aula.
Discuta com a turma:
Existe apenas uma forma de realizar contagem?
Contar de 2 em 2 facilita ou não chegar mais rápido ao final da trilha?

Slide 13 Raio x

Tempo sugerido: 5 minutos.
Orientações: Entregue uma cópia da trilha numérica para cada aluno.
Leia a situação problema e certifique-se que todos os alunos compreenderam. Reserve um tempo para que possam analisar e encontrar uma forma de resolvê-la sozinhos.
Caminhe nesse momento pela sala e observe como os alunos estão resolvendo a situação.
O raio X é uma atividade oportuna para verificar e avaliar se os alunos conseguiram compreenderam o conteúdo proposto e alcançar o objetivo de aprendizagem.
Procure identificar e anotar os comentários que os alunos fazem e as possíveis estratégias de pensamento utilizadas.
Propósito: Auxiliar o aluno a perceber que existe uma regularidade na contagem de uma sequência numérica de 2 em 2.
Discuta com a turma:
Qual a quantidade de pulos que o gatinho precisa para chegar à primeira casa vazia?
Se ele usar a mesma quantidade de pulos, chegará a outra casa vazia?
Então, quantos pulos ele precisa dar de cada vez?
Depois de tudo o que vimos nesta aula, vocês perceberam que existem diferentes formas de contar?
A contagem só pode ser feita de 1 em 1?
Qual seria a forma mais rápida de resolver esse problema?
Materiais complementares para impressão:
Atividade de Raio X
Resolução do Raio X
Atividade Complementar
Resolução da Atividade Complementar

OBSERVE A TRILHA:

O GATINHO QUER CHEGAR ATÉ A BOLA, MAS ELE SÓ PODE DAR PULOS IGUAIS, PARA PASSAR PELA TRILHA, PARANDO NAS CASAS VAZIAS. DESCUBRA A QUANTIDADE DE PULOS QUE ELE PRECISA DAR PARA PASSAR DE UMA CASA VAZIA PARA A OUTRA. REGISTRE OS NÚMEROS QUE ESTÃO FALTANDO NO LUGAR ONDE ELE DEVERÁ PARAR.

REGISTRE OS PULOS DO GATO COLOCANDO OS NÚMEROS QUE FALTAM										
	1		3		5		7		9	

REGISTRO DA SEQUÊNCIA DE 2 EM 2 ⇨ 2 - ___ - ___ - ___ - ___

Atividade principal - MAT1_03NUM01

ENTREGA DA TRILHA NUMÉRICA - B
COMPAREM AS DUAS TRILHAS E RESPONDAM:

- ELAS SÃO IGUAIS?
- DESCUBRAM O QUE TEM DE SEMELHANTE E DIFERENTE ENTRE ELAS.
- COMO PODEMOS JOGAR NESSA NOVA TRILHA?

- ESSAS DUAS TRILHAS SÃO IGUAIS?
- O QUE PERCEBEM DE DIFERENÇAS ENTRE ELAS?
- O QUE TEM DE SEMELHANTE ENTRE ELAS?
- QUAIS NÚMEROS ESTÃO ESCRITOS E QUAIS ESTÃO FALTANDO?
- SERÁ QUE PODEREMOS JOGAR COM ESSA TRILHA NUMÉRICA B?
- COMO IMAGINAM QUE DEVEMOS JOGAR?

- PARA CAMINHAR SOBRE A TRILHA O QUE É NECESSÁRIO FAZER?

- PEÇA PARA ALGUÉM DO GRUPO EXPLICAR A REGRA.

Raio X- MAT01_03NUM01

OBSERVE A TRILHA.

O GATINHO QUER CHEGAR ATÉ A BOLA, MAS ELE SÓ PODE DAR PULOS IGUAIS PARA PASSAR PELA TRILHA PARANDO NAS CASAS VAZIAS. DESCUBRA A QUANTIDADE DE PULOS QUE ELE PRECISA DAR PARA PASSAR DE UMA CASA VAZIA PARA A OUTRA. REGISTRE OS NÚMEROS QUE ESTÃO FALTANDO NO LUGAR ONDE ELE DEVERÁ PARAR.

REGISTRE OS PULOS DO GATO COLOCANDO OS NÚMEROS QUE FALTAM NA TRILHA.										
	1		3		5		7		9	

REGISTRO DA SEQUÊNCIA DE 2 EM 2 ⇨ 2 - ___ - ___ - ___ - ___

OBSERVE A TRILHA.

O GATINHO QUER CHEGAR ATÉ A BOLA, MAS ELE SÓ PODE DAR PULOS IGUAIS PARA PASSAR PELA TRILHA PARANDO NAS CASAS VAZIAS. DESCUBRA A QUANTIDADE DE PULOS QUE ELE PRECISA DAR PARA PASSAR DE UMA CASA VAZIA PARA A OUTRA. REGISTRE OS NÚMEROS QUE ESTÃO FALTANDO NO LUGAR ONDE ELE DEVERÁ PARAR.

REGISTRE OS PULOS DO GATO COLOCANDO OS NÚMEROS QUE FALTAM NA TRILHA.										
	1		3		5		7		9	

REGISTRO DA SEQUÊNCIA DE 2 EM 2 ⇨ 2 - ___ - ___ - ___ - ___

Atividades complementares - MAT103NU

1) VAMOS CONTAR?
COMPLETE AS TABELAS.

DE 1 EM 1

1		3		5		7		9	

DE 2 EM 2

2		6		10		14		18	

----

2) OBSERVE AS TABELAS NUMÉRICAS E SIGA OS COMANDOS:

VOCÊ ESTÁ NO NÚMERO 4. ANDE MAIS 2 CASAS E FAÇA UMA MARCA.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VOCÊ ESTÁ NO NÚMERO 6. QUANTAS CASAS DEVERÁ ANDAR PARA CHEGAR ATÉ O 8?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

[DESAFIO]

CADA CRIANÇA RECEBEU UMA SENHA PARA PARTICIPAR DE UMA BRINCADEIRA, OBSERVE OS NÚMEROS E DESCUBRA A PRIMEIRA SENHA?

?	4	6	8	10

Guia de intervenções

MAT103NUM01 / Contando de 2 em 2 - jogando com trilhas.

Possíveis dificuldades na realização da atividade	**Intervenções**
- Perceber que também deverá ser contada a casa vazia da trilha.	Ao movimentar o seu marcador, o aluno deverá passá-lo sobre duas casas, mesmo que uma delas esteja vazia. O aluno precisa compreender que o número 2, neste caso, é o elemento ordenador, pois ao contar, segue de um para outro numa sequência ordenadamente estabelecida.
- Compreender que para esta trilha não basta mover o marcador apenas de 1 em 1.	Discutir com a turma que para brincar com esta trilha é obrigatório seguir o número marcado na face do dado, sendo o 2, contar de 2 em 2. Isso irá favorecer a ampliação da contagem de 1 em 1, para outras formas de agrupamentos, superando a relação da correspondência de 1 em 1. Neste momento o professor será o mediador do conhecimento, estimulando o aluno a compreender e a realizar contagens em diferentes agrupamentos contribuindo para a construção da ideia de que outros agrupamentos poderão facilitar a contagem, como no caso, de 2 em 2.
- Saber esperar a sua vez quando tirar o número 1 na face do dado.	O professor deverá orientar para as regras do jogo: FACE 1 - PERDE A VEZ. FACE 2 - ANDA 2 CASAS.

Opção 2

Possíveis erros dos alunos	**Intervenções**
- Mover o dado contando o marcador na saída e não a partir dela.	Ajudar o aluno a perceber que contamos “a partir de”. Então, ao lançar o dado e iniciar a movimentação do marcador, devemos seguir a partir da saída, ou seja, contar 2 movimentos depois do local onde está posicionado o dado.
- Andar apenas 1 casa.	O aluno poderá pensar que a casa vazia não deverá ser considerada no momento da movimentação do marcador. Faz-se necessária a intervenção do professor esclarecendo essa situação.
- Confundir a regra sobre os dados.	Demonstrar e lembrar que a face com o número 1 do dado não permite o movimento do marcador, e que na face 2 , o jogador terá que mover seu marcador contando duas casas.
- Andar somente sobre os números existentes na trilha, ou seja, mover o marcador duas vezes, mas contando apenas sobre as casas preenchidas.	Retomar a regra com o aluno ou pedir a ajuda de um colega que tenha compreendido para explicar. Abordar a situação de forma a esclarecer, dentro de uma linguagem simples para a criança, que numa sequência numérica há uma organização que deverá ser seguida (conservação da série numérica - princípio da ordinalidade). Contar os elementos dados (determinados) sem que algum seja ignorado, deixado para trás ou contado mais de uma vez. Levá-lo a compreender que fazendo dessa forma, mover o marcador somente nas casas preenchidas, ele estará deixando para trás casas que representam números na trilha. Questione o aluno porque ele fez assim, peça para explicar o que pensou. É importante nesse momento, o

	professor ter o cuidado para não dizer se a resposta está correta ou errada, mas tentar estimular o aluno a perceber por conta própria o que desconsiderou para andar pela trilha, que nenhuma casa poderá ser deixada para trás. Para algumas crianças ainda é difícil manter a relação contagem objeto, sem repetição ou sem contar mais de uma vez o mesmo objeto. Faz parte do processo de aprender e amadurecer. Quanto mais atividades e jogos puderem ter e usar a contagem para resolver problemas do dia a dia, melhor será para a construção do pensamento lógico-matemático. Incentive também a troca de pontos de vista entre as crianças, deixando que se posicionem sobre o que acham a respeito da situação apresentada. Veja se algum aluno fez diferente e quer compartilhar o modo como pensou. "O conhecimento lógico-matemático tem sua origem no interior da mente da criança que constrói relações e as sobrepõe aos objetos" (kamii, 1995).

Sugestão de referência bibliográfica para o professor:

KAMII, Constance. Aritmética: Novas perspectivas: implicações na teoria de Piaget - tradução: Marcelo Cestari T. Lellis - 4ª ed. Campinas, S P: Papirus, 1995.

Resolução do raio x - MAT1_03NUM01

Após entregar uma cópia da trilha numérica para cada aluno, e seguir todas as orientações dadas, é hora de resolvê-la.

A discussão com a turma deverá favorecer o alcance de possíveis estratégias para resolver o problema:

- Qual a quantidade de pulos que o gatinho precisa dar para chegar à primeira casa vazia?
- Se ele usar a mesma quantidade de pulos, chegará a outra casa vazia?
- Então, quantos pulos ele precisa dar de cada vez?
- Depois de tudo o que vimos nesta aula, vocês perceberam que existem diferentes formas de contar?
- A contagem só pode ser feita de 1 em 1?

REGISTRE OS PULOS DO GATO COLOCANDO OS NÚMEROS QUE FALTAM NA TRILHA.										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	

RESOLUÇÃO

Consiste em dar pulos de 2 em 2 a partir (depois) do gatinho (este está representado numa reta numérica como número zero).

Se estiver no gatinho e der dois pulos, descobrirá que o número da primeira casa vazia é o 2 (dois), seguindo então com essa regularidade de pulos, de 2 em 2, teremos como resultados os numerais 4, 6 e 8 até alcançar a bola.

REGISTRO DA SEQUÊNCIA DE 2 EM 2 ⇨ 2 - ***4*** **-** ***6*** **-** ***8*** **-** ***10***

Resolução das atividades complementares - MAT103NUM01

1) VAMOS CONTAR?
COMPLETE AS TABELAS.

DE 1 EM 1

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Resposta: completar com os numerais sequenciados de 1 em 1.

DE 2 EM 2

2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

Resposta: completar com os numerais sequenciados de 2 em 2.

---

2) OBSERVE AS TABELAS NUMÉRICAS E SIGA OS COMANDOS:

VOCÊ ESTÁ NO NÚMERO 4. ANDE MAIS 2 CASAS E FAÇA UMA MARCA.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Resposta: andar 2 casas a partir do número 4, chegará ao número 6.

VOCÊ ESTÁ NO NÚMERO 6. QUANTAS CASAS DEVERÁ ANDAR PARA CHEGAR ATÉ O 8?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Resposta: marcar o número 6 e o número 8. Contar a partir do 6 até chegar ao 8, descobrirá que foi preciso pular 2 casas. Portanto, a resposta é DUAS.

[DESAFIO]

CADA CRIANÇA RECEBEU UMA SENHA PARA PARTICIPAR DE UMA BRINCADEIRA, OBSERVE OS NÚMEROS E DESCUBRA A PRIMEIRA SENHA?

?	4	6	8	10

Resposta: número 2 (dois).
Para descobrir, a criança terá que refletir sobre a mudança de um número para o outro, ou seja, descobrir que a sequência usada foi de 2 em 2.